

Cognitieve ontwikkeling

Beste groepsleider,

Voor je ligt het handboek welke het resultaat is van een afstudeeronderzoek dat wij hebben uitgevoerd ter afronding van de studie Sociaal Pedagogische Hulpverlening. Dit handboek is het resultaat van de scriptie die wij hebben geschreven, in opdracht van observatie- en behandelgroep Idefix, Karakter Ede. Dit handboek richt zich in het bijzonder op de doelgroep kleuters, mogelijk met ADHD en/of PDD-NOS.

Dit is het handboek 'cognitieve ontwikkeling'. De cognitieve ontwikkeling gaat over het denken en leren, hoe mensen hun verstand ontwikkelen. Een kind zich cognitief ontwikkelt in fasen. Wanneer het kind de leeftijd heeft van twee tot zeven jaar, zit het in het pre-operationele stadium. Het symbolisch denken, het denken in begrippen en het redeneren, begint zich te ontwikkelen. Volgens Piaget is voornamelijk het symbolisch denken een grote ontwikkeling. Kinderen leren door middel van een symbool hoe voorwerpen of gebeurtenissen plaatsvinden.

Je vindt in dit handboek activiteiten die de cognitieve ontwikkeling van het kind stimuleert. Hieronder valt de concentratie, het geheugen en de taal-spraakontwikkeling.

Veel plezier met het uitvoeren van de activiteiten.

Groetjes

Anne Ariaans,

Lize van der Hel,

Marlies de Leeuw.

Gebruiksaanwijzing

Wij schrijven in het handboek in de 'je' vorm. Lees des gewenst 'u'.
Waar gesproken wordt over 'hem' kan des gewenst 'haar' gelezen worden.

Op de voorzijde van elke pagina vind je de **activiteit**. Deze activiteit stimuleert de ontwikkelingsvaardigheid die bovenaan de pagina genoemd wordt. Het wil dus niet per definitie zeggen dat wanneer deze activiteit is uitgevoerd, het kind de ontwikkelingsvaardigheid onder de knie heeft. Het gaat puur om stimulerende activiteiten.

In het **omrande vak** staat kort hoelang de activiteit duurt, hoeveel kinderen mee kunnen doen aan de activiteit en welke benodigdheden nodig zijn.

Na de activiteit wordt de **begeleidingsrol** benoemd. Dit is de rol die wij je aanraden aan te nemen tijdens de activiteit. Wat deze rol exact inhoudt en waarom wij voor deze rol kiezen, kun je lezen op de achterzijde van de pagina onder het kopje 'begeleidingsvorm'.

Vervolgens komen de **doelen** van de activiteit aan bod. Ten eerste stimuleert de activiteit de vaardigheid die bovenaan de pagina genoemd wordt, maar daarnaast vaak ook nog andere ontwikkelingsvaardigheden. Wij hebben deze overzichtelijk voor je neergezet.

Wij hebben bij elke activiteit gelet op **aandachtspunten** voor het uitvoeren van de activiteit met kinderen met **ADHD** en/of **PDD-NOS**. Deze aandachtspunten hebben wij kort en krachtig benoemd. Wij gaan er vanuit dat je als groepsleider al enige kennis beschikt over de stoornissen ADHD en PDD-NOS. Wanneer je meer informatie wilt over deze stoornissen, verwijzen we je door naar onze scriptie waarin wij uitgebreid ingaan op deze stoornissen.

Tot slot staat op de voorzijde het kopje '**wordt vervolgd...**'. Hier bieden wij de mogelijkheid om door te oefenen met andere activiteiten. Omdat het soms om meerdere activiteiten gaat, benoemen wij alleen de nummertjes van de aansluitende activiteiten.

Op de achterzijde staat de verantwoording. Hier gaan we iets uitgebreider in op de volgende punten: **vorm van spelen, plaats, materiaal, aantal personen en begeleidingsvorm**.

Aan het eind van het document vind je een **begrippenlijst**.

We hopen dat je nu zo optimaal mogelijk met dit handboek aan de slag kunt.

Inhoudsopgave

Ontwikkelingsvaardigheden	Titel	Vervolg activiteiten
4.1.1 Het kind kan een verstaanbaar gesprek voeren.	Poppenspel	1.1.1 / 7.1.4
4.1.2 Het kind heeft een bijna helemaal goede uitspraak, slechts enkele versprekingen.	Interactief lezen	-
4.1.3 Het kind maakt langere zinnen.	A. Boer wat zeg je... B. Geen ja, geen nee.	4.1.3A / 4.1.3B
4.1.4 Het kind maakt gebruik van de oorzakelijke bijzin.	Verhaaltje verzinnen.	7.1.8
4.1.5 Het kind kent passief 2500-3000 woorden (6 jaar).	Benoem de afbeelding.	-
4.2.1 Het kind kan zich concentreren.	A. Diefje spelen. B. Bal overgooien.	4.2.1A / 4.2.1B / 2.2.3 / 2.2.5 / 2.5.2 / 3.1.4 / 4.1.2 / 4.1.3A / 4.1.3B / 4.1.4 / 4.2.2 / 4.3.1B / 5.1.1 / 5.1.2B / 5.1.2C / 5.1.4A / 5.1.4B / 5.1.5 / 5.2.2 / 5.3.1A / 5.3.1B / 5.3.2 / 6.1.5 / 6.3.2
4.2.2 Het kind kan iets (gemakkelijk) afmaken als het ergens mee begonnen is, ook al duurt het een paar dagen.	Papier-maché	-
4.2.3 Het kind staat weinig op van tafel.	Wedstrijdje stoelzitten.	1.1.1 / 5.1.9A / 5.2.1
4.3.1 Het kind leert de basisverkeersregels kennen.	A. Politie en boefje B. Automat	4.3.1A / 4.3.1B / 4.3.2
4.3.2 Het kind heeft beginnend besef van het verkeer (v.a. 5 jaar).	Nijntje in het verkeer.	4.3.1A / 4.3.1B
<i>De taal- en spraakontwikkeling</i>		1.2.3 / 2.1.2A / 2.1.5 / 2.2.4 / 2.2.6B / 2.3.7 / 2.3.8 / 2.3.10 / 2.3.11 / 2.3.12A / 2.3.12B / 2.3.13A / 2.3.13D / 2.5.1 / 3.1.1 / 3.1.12 / 3.1.6 / 4.1.1 / 4.1.2 / 4.1.3A / 4.1.3B / 4.1.4 / 4.1.5 / 4.3.1B / 4.3.2 / 5.1.7 / 6.1.1 / 6.1.4 / 6.1.7 / 6.1.8 / 6.2.1A / 6.2.1B / 6.2.2 / 6.2.3 / 6.3.1 / 6.3.2 / 6.3.4 / 6.4.2 / 7.2.1 / 7.2.2 / 7.2.3

Ontwikkelingstaak: 4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.1.1 Het kind kan een verstaanbaar gesprek voeren.

*Duur: **15 – 30 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigheden: **speelmateriaal uit de poppenhoek***

Poppenspel

Speel met het kind in de poppenhoek. Laat het kind vertellen wat het aan het doen is, wat de poppen meemaken, etc.

Variatietip

- In plaats van met poppen te spelen kun je ook kiezen voor een dialoog tussen twee handpoppen.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler.

Doelen

- Het kind kan een verstaanbaar gesprek voeren.

- (de andere punten binnen) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.
- Het kind kan een gesprekje beginnen.
- Het kind kan dynamiek vertonen.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind kan omgaan met spelmateriaal.

Aandachtspunten ADHD

- Let op genoeg bewegingsruimte.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met fantaseren en een doen-alsof-spel.
- Mogelijk het gesprek aansturen.

Wordt vervolgd...

1.1.1 / 7.1.4

Vorm van spelen

Dit poppenspel valt onder de vorm rollenspel. Namelijk omdat je met het kind in de poppenhoek een verhaal gaat spelen. We hebben voor een rollenspel gekozen omdat het kind in de poppenhoek zijn fantasie kwijt kan. Het heeft daar vaak meer te vertellen dan wanneer het aan tafel zit. Dit omdat het praten geen hoofddoel lijkt en het veel beleefd.

Plaats

De poppenhoek. Ga met het kind in de poppenhoek. Deze plaats spreekt tot de verbeelding en zal meer gespreksstof opleveren.

Materiaal

De poppenhoek is voorzien van verschillende materialen. Dit zullen materialen uit het dagelijks leven zijn. Laat het kind met deze materialen spelen zodat het kind een spel gaat spelen over iets wat realistisch is. De materialen prikkelen het kind in zijn fantasie en zo wordt er een verhaal gecreëerd. Uiteindelijk voert het kind, onbewust, een verstaanbaar gesprek op een creatieve manier.

Aantal personen

Deze activiteit is geschikt voor 1 kind. Dit omdat ieder kind zelf een gesprek moet kunnen voeren. Het moet dus zelf aan het woord zijn en hierin geen rekening te hoeven houden met andere kinderen. Het moet zelf de lijn van het gesprek kunnen bepalen en uitvoeren en niet lang moeten wachten of assertief moeten zijn in het gesprek, dan is de focus op iets anders te komen liggen.

Begeleidingsvorm

Bent binnen deze activiteit een medespeler. Het kind bepaalt namelijk in zeer grote mate wat er gespeeld gaat worden, wie welke taken uitvoert en waar het gesprek over gaat. De hulpverlener kan het kind begeleiden of stimuleren door zelf het goede voorbeeld te geven.

Ontwikkelingstaak: 4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.1.2 Het kind heeft een bijna helemaal goede uitspraak, slechts enkele versprekingen.

Duur: 15 – 25 min.

Aantal kinderen: 1- 4

Benodigdheden: (prenten)boeken

Interactief lezen

Lees samen met het kind een (prenten)boek. Onderbreek het lezen voor het stellen van open vragen over het verhaal of de plaatjes. Spontane reacties van de kinderen tijdens het lezen, kunnen ook een leuke aanleiding zijn voor een gesprekje.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind heeft een bijna helemaal goede uitspraak, slechts enkele versprekingen.
- (de andere punten van) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan luisteren.
- Het kind kan zich concentreren.

Aandachtspunten ADHD

- Geef ruimte aan spontane reacties.
- Ruimte met weinig prikkels.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Trage informatieverwerking

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Interactief lezen is een vorm van voorlezen. Voorlezen stimuleert onder andere de sociaal-emotionele vaardigheden. Wanneer je samen een boekje leest over een herkenbaar onderwerp en daarover praat, kan je het kind helpen bij de verwerking van indrukken en gevoelens. Het kind leert van de figuren uit het verhaal doordat het meeleeft met hen. Het kind leert dus spelenderwijs zich in te leven in de leef- en ervaringswereld van een ander en kan hierover praten.

Plaats

Zoek een rustig plekje uit met het kind. Je kunt met het kind op de bank zitten met eventueel een deken, maar een zitzak is ook een idee. Wanneer mogelijk laat je het kind kiezen. Door op een plaats te zitten dat geassocieerd wordt als kinderplaats, verplaats jij je naar de leefwereld van het kind. Het kind voelt zich daar mogelijk volledig ontspannen en op zijn gemak.

Materiaal

Je hebt alleen een boek nodig, bijvoorbeeld een prentenboek. Aan te raden is een boek met plaatjes te nemen. De plaatjes in een prentenboek kunnen de fantasie van het kind prikkelen, waardoor het gaat praten. Het gaat namelijk om het gesprek wat ontstaat, om de uitspraak en versprekingen. Het maakt niet uit waarover het gesprek gaat.

Aantal personen

Zowel met een kind individueel als met meerdere kinderen kan deze activiteit worden uitgevoerd. De activiteit met een kind individueel maakt dat je het kind veel kan laten praten en het niet op zijn beurt hoeft te wachten. Met meerdere kinderen is het voordeel dat ze elkaar opbeuren in het verhaal en er makkelijker een gesprek ontstaat.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je de spelleider. Er is ruimte voor spontane inbreng van het kind, maar over het algemeen bepaal je de vragen en het thema (al bij het uitkiezen van het boek). Bij interactief lezen kan de spelleider in het bijzonder op de volgende punten letten.

- Weet wat je leest! Hierdoor kun je makkelijker vragen stellen of uitleg geven.
- Betrek ook de kaft van het boek bij het gesprek. Hierdoor kun je al samen met het kind, bedenken waar het boek over zou kunnen gaan.
- Geef het kind alle ruimte om zijn ideeën over het verhaal te delen. Hierdoor blijft het kind betrokken bij het verhaal.
- Voorspel met het kind hoe het verhaal verder gaat. Dit kun je doen door op spannende momenten te vragen aan het kind, hoe hij denkt dat het zal aflopen.
- Leg moeilijke woorden uit.

Ontwikkelingstaak: 4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.1.3A Het kind maakt langere zinnen.

*Duur: **10- 15 min.***
*Aantal kinderen: **1***
*Benodigdheden: **n.v.t.***

Boer wat zeg je...

Ga met het kind op de bank zitten of aan tafel. Zing een liedje of versje, wat jullie allebei kennen. Houdt midden in een zin op en laat het kind het liedje of versje afmaken. Je kunt de rollen daarna omdraaien en het kind een liedje of versje laten zingen en dat jij het afmaakt. Je kunt dan bewust de draad weer kwijt raken en hiermee het kind stimuleren om je te helpen bij het liedje of versje.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind maakt langere zinnen.
- (de andere punten van) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind kan een ander helpen.
- Het kind kan zich concentreren.

Aandachtspunten ADHD

- Ruimte met weinig prikkels.
- Korte spanningsboog
- Biedt ruimte aan beweging (bijv. gebaren).

Aandachtspunten PDD-NOS

- Mogelijke taalachterstand

Wordt vervolgd...

4.1.3B

Vorm van spelen

Het zingen van een liedje valt onder de vorm muziek. We hebben voor de activiteit van 'boer wat zeg je...' gekozen, omdat dit spel het geheugen en taalgebruik ontwikkelt. Wanneer het taalgebruik ontwikkelt, zal het kind langere zinnen moeten maken. Het zorgt voor een gezellige wisselwerking tussen een volwassene en een kind.

Plaats

De plaats van deze activiteit is op de bank of aan tafel. Zoek een rustig plekje waar je lekker kunt zitten. Je kunt er ook voor kiezen om buiten te gaan wandelen met het kind.

Materiaal

Er is geen materiaal voor nodig. Alleen kennis van liedjes. Anders kan je het kind deze laten verzinnen en vragen of hij ze je wilt leren.

Aantal personen

Voer deze activiteit met 1 kind uit. Dit zodat je bij ieder kind persoonlijk kunt aansluiten. Ieder kind vraagt een andere aanpak. Er is geen belang bij wanneer er meerdere kinderen meedoen. Ook bestaat de kans dat het kind meer zal durven laten zien wanneer het alleen is met je.

Begeleidingsvorm

Je bent bij deze activiteit de spelleider. Jij bepaalt in eerste instantie het lied en wanneer je stopt. Ook het kind krijgt de mogelijkheid om een lied te kiezen en te bepalen wanneer het stopt. Op dat moment ben je dus even de medespeler.

Ontwikkelingstaak: 4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.1.3B Het kind maakt langere zinnen.

Duur: 10 - 15 min.
Aantal kinderen: 1
Benodigdheden: n.v.t.

Geen ja, geen nee.

Ga met het kind op de bank zitten of aan tafel. Je stelt het kind de meest uiteenlopende vragen. Het kind mag niet antwoorden met ja of nee. Hierdoor wordt het kind gestimuleerd om met alternatieve zinnen te komen. Omdat dit nog erg moeilijk kan zijn voor het kind hoef je een 'ja' of 'nee' niet af te straffen. Geef het kind de tijd om een ander antwoord te formuleren. Wanneer dit niet lukt, help je het kind door de vraag zo te stellen, dat het niet met ja of nee beantwoord kan worden.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind maakt langere zinnen.
- (de andere punten van) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind weet dat het fouten mag maken.
- Het kind kijkt iemand aan als het met iemand praat.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan zich concentreren.

Aandachtspunten ADHD

- Ruimte met weinig prikkels.
- Korte spanningsboog

Aandachtspunten PDD-NOS

- Mogelijke taalachterstand

Wordt vervolgd...

4.1.3A

Vorm van spelen

Het spel 'geen ja, geen nee' is niet onder te brengen onder een bepaalde vorm van spel. Het is een gesprekje wat je met het kind voert.

Plaats

De plaats van deze activiteit is op de bank of aan tafel. Zoek een rustig plekje waar je lekker kunt zitten. Je kunt er ook voor kiezen om buiten te gaan wandelen met het kind.

Materiaal

Er is geen materiaal voor nodig.

Aantal personen

Voer deze activiteit met 1 kind uit. Dit zodat je bij ieder kind persoonlijk kunt aansluiten. Ieder kind vraagt een andere aanpak. Er is geen belang bij wanneer er meerdere kinderen meedoen. Ook bestaat de kans dat het kind meer zal durven laten zien wanneer het alleen is met je.

Begeleidingsvorm

Je bent bij deze activiteit de spelleider. Jij bepaalt de vragen en de richting van het gesprek.

Ontwikkelingstaak:	4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid:	4.1.4 Het kind maakt gebruik van de oorzakelijke bijzin.

*Duur: **15 – 30 min.***
*Aantal kinderen: **1***
*Benodigdheden: **n.v.t.***

Verhaal verzinnen

Verzin samen met het kind een verhaal. Houdt hierbij in je achterhoofd dat het doel van deze activiteit onder andere is dat het kind leert om gebruik te maken van de oorzakelijke bijzin. Het gaat dan om woorden als want, omdat, etc.

Vraag het kind waar het verhaal over moet gaan. Wanneer het kind het moeilijk vindt om een onderwerp te kiezen, geef hem dan de keus tussen twee door jou gekozen onderwerpen. Stel dat het onderwerp 'strand' wordt gekozen, geef het kind dan zinnen die hij aan kan vullen. Voorbeelden hiervan zijn:

- We gaan naar het strand, omdat...
- Wij kopen altijd een ijsje, want...
- Etc.

Wanneer jullie het verhaal af hebben, complimenteer het kind dat het goed verhalen kan verzinnen.

Begeleidingsvorm

Je bent zowel spelleider als medespeler.

Doelen

- Het kind maakt gebruik van de oorzakelijke bijzin.
- (de andere punten van) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan een compliment ontvangen.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind kan zich concentreren.

Aandachtspunten ADHD

- Impulsief reageren.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met fantaseren.

Wordt vervolgd...

7.1.8

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Het verzinnen valt niet echt onder een vorm van spelen. Je maakt samen met het kind een verhaal, het is een doel op zich.

Plaats

Zoek met het kind een rustig plaatsje. Dit zodat het kind zich kan focussen op het verhaal en zijn fantasie kwijt kan, zonder dat het afgeleid wordt door externe prikkels. Eventueel kun je het kind laten kiezen, zo kom je tot een plek waar het kind zich veilig en vertrouwd voelt en verplaats jij je naar de leefwereld van het kind.

Materiaal

Er is voor deze activiteit geen materiaal nodig.

Aantal personen

Voer deze activiteit uit met 1 kind. Dit omdat het kind dan het beste gestimuleerd wordt. Het kind moet dan zelf gaan praten en kan niet afwachtend zijn naar andere kinderen toe. Zijn taal- en spraakontwikkeling wordt het beste gestimuleerd.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider, omdat jij de structuur bewaakt. Wanneer nodig stuur je het verhaal bij en je kunt door je inbreng nieuwe spanning in het verhaal brengen waar het kind mee om moet gaan. Daarnaast ben je ook medespeler, omdat het kind veel ruimte krijgt om te fantaseren en jullie samen het verhaal maken.

Ontwikkelingstaak: 4.1 Taal- en spraakontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.1.5 Het kind kent passief 2500-3000 woorden (6 jaar).

Duur: 5 – 15 min.

Aantal kinderen: 1 – 6

*Benodigdheden: **Kaartjes met afbeeldingen***

Benoem de afbeelding

Zorg dat je een stapel kaartjes met daarop afbeeldingen of picto's bij je hebt. Laat deze afbeeldingen aan het kind zien en laat het kind benoemen wat het is. Leg elk goed kaartje met goed geraden afbeelding voor het kind op tafel, zodat dit uiteindelijk een stapel wordt. Hierdoor breng je een beloningselement toe aan het spel. Het kind kan namelijk aan het eind zien hoeveel afbeeldingen hij wist te raden.

Wanneer je de activiteit met een groepje speelt, verdeel de kinderen dan in twee groepen. Beide groepen hebben een stapel afbeeldingen of picto's. Team 1 krijgt 60 seconden de tijd om zoveel mogelijk afbeeldingen te raden. Daarna is team 2 aan de beurt. Team 2 krijgt ook 60 seconden de tijd om zoveel mogelijk afbeeldingen te raden. Wanneer ook het aantal geraden afbeeldingen van team 2 bekend is, kun je vergelijken. Het team met de meest geraden afbeeldingen heeft het spel gewonnen.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind kent passief 2500 - 3000 woorden (6 jaar).
- (de andere punten van) de taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.
- Het kind kan meedoen met een spelletje.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan omgaan met winnen of verliezen.
- Het kind kan zich onderwerpen aan eenvoudige spelregels.

Aandachtspunten ADHD

- Prikkelarme omgeving
- Duidelijke regels nodig.
- Duidelijke structuur nodig.
- Geef aan wat je verwacht van het kind.
- Hyperactiviteit

Aandachtspunten PDD-NOS

- Details op kaartje kunnen voor afleiding zorgen.
- Vertraagde informatieverwerking
- Mogelijke taalachterstand

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder de vorm geheugenspel. Het gaat om woorden die het kind in zijn geheugen heeft opgeslagen. Het gaat om het herinneren van het woord bij een plaatje. We hebben gekozen voor deze vorm omdat de herhaling van alle woorden en plaatjes het korte termijn geheugen stimuleert. Zo wordt de woordenschat van het kind vergroot.

Plaats

Speel dit spel aan tafel. Ieder zit op zijn eigen plekje en de kaartjes kunnen dan makkelijk op stapeltjes gelegd worden.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je kaartjes met afbeeldingen nodig. Dit mogen simpele plaatjes zijn, niet met teveel details. Dit kan afleiden.

Aantal personen

Zowel in teams als 1 op 1. Wanneer je in teams werkt, komt er een wedstrijdelement bij kijken. Dit maakt dat het kind ook gestimuleerd wordt in meerdere vaardigheden, zoals samen een spelletje doen, omgaan met winnen en verliezen, etc.

Begeleidingsvorm

Je bent bij deze activiteit de spelleider. Je doet niet mee aan het spel, maar leidt het spel wel. Je bepaalt de tijd, je draait de kaartjes om, je bepaalt de teams, etc. Jij hebt de controle en bent de leider.

Ontwikkelingstaak: 4.2 Concentratie
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.2.1A Het kind kan zich concentreren.

Duur: 15 min.

Aantal kinderen: 3 – 8

Benodigdheden: Blinddoek en sleutelbos

Diefje spelen

Ga met de kinderen op de grond in een kring zitten. Één kind zit in het midden met een blinddoek om. Naast, voor of achter hem ligt een sleutelbos. Wijs een kind aan, deze loopt zachtjes naar de sleutels, rammelt met de sleutels en loopt weer terug naar zijn plek en gaat weer zitten. Dan mag het kind in het midden zijn blinddoek afdoen en raden wie de sleutels heeft laten rammelen. Wanneer het kind goed raad, mag het kind dat geraden is in het midden zitten. Wanneer het kind niet goed raad, mag het nog 2 keer raden. Wanneer het niet geraden wordt, maakt de dief zich bekend en mag die in het midden.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind kan zich concentreren.
- Het kind kan meedoen met een spelletje.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan zich onderwerpen aan eenvoudige spelregels.

- Het kind kent groepsgenootjes bij naam.
- De ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Prikkelarme omgeving
- Moeite met concentratie.
- Impulsief, eerste reactie wordt snel gegeven.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Weinig gericht op anderen.
- Over- of ondergevoelig voor geluiden.

Wordt vervolgd...

4.2.1B / 2.2.3 / 2.2.5 / 2.5.2 / 3.1.4 / 4.1.2 / 4.1.3A / 4.1.3B / 4.1.4 / 4.2.2 / 4.3.1B / 5.1.1 / 5.1.2B / 5.1.2C / 5.1.4A / 5.1.4B / 5.1.5 / 5.2.2 / 5.3.1A / 5.3.1B / 5.3.2 / 6.1.5 / 6.3.2

Vorm van spelen

De vorm van deze activiteit valt op een bepaalde manier onder geheugenspel. Het gaat om het concentreren, wat te maken heeft met de cognitie. Verder moet je geconcentreerd luisteren naar de voetstappen en bewegingen van het kind. Hiervoor heeft het kind zijn geheugen nodig, om herkenning op te roepen. Let op dat het bij deze activiteit niet gaat om het winnen of verliezen, maar dat het kind die de sleutels pakt zachtjes loopt en het kind met de blinddoek zich goed concentreert op het geluid om zich heen.

Plaats

Voer de activiteit uit op een nader te bepalen plaats. Er is geen specifieke voorkeur, zolang je maar in een rondje of kringetje kan zitten met de kinderen. Bijvoorbeeld op de vloer of buiten op het gras.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je een bos met sleutels nodig. Daarnaast een blinddoek. Deze materialen zijn middelen, maar geen doel op zich.

Aantal personen

Het aantal personen bij deze opdracht is minimaal drie kinderen. Het kan niet met minder omdat het raden van de namen te makkelijk wordt. Aan te raden is het met de hele groep te doen. Dit zodat er een groepsactiviteit is, de kinderen elkaar in een ander daglicht zien dan normaal en positief contact met elkaar hebben. Daarnaast leren ze elkaar een beetje beter kennen door de namen te leren en de bewegingsgeluiden van iedere persoon.

Begeleidingsvorm

Als spelleider geef je de beurt en begeleid je de activiteit. Je zorgt dat het volgens de regels verloopt. Je kunt nieuwe spanning in het spel brengen door een kleine wijziging toe te passen aan het spel.

Ontwikkelingstaak: 4.2 Concentratie
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.2.1B Het kind kan zich concentreren.

*Duur: **15 min.***

*Aantal kinderen: **3 - 8***

*Benodigdheden: **Bal***

Bal overgooien

Ga met de kinderen in een kring staan. Leg uit wat je gaat doen. Je noemt een naam en je gooit de bal naar de ander. Het kind wat de bal heeft is nu aan de beurt om een naam te noemen en de bal naar dat kind te gooien. Iedereen moet geconcentreerd luisteren naar de ander, want je weet nooit precies wanneer jouw naam genoemd wordt.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler.

Doelen

- Het kind kan zich concentreren.

- Het kind kan goed vangen en gooien.
- Het kind kent leeftijdsgenootjes bij naam.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.
- Het kind kan meedoen met een spelletje.

Aandachtspunten ADHD

- Korte concentratieboog
- Hyperactief
- Prikkelarme omgeving

Aandachtspunten PDD-NOS

- Weinig gericht op anderen.

Wordt vervolgd...

4.2.1A / 2.2.3 / 2.2.5 / 2.5.2 / 3.1.4 / 4.1.2 / 4.1.3A / 4.1.3B / 4.1.4 / 4.2.2 / 4.3.1B / 5.1.1 / 5.1.2B / 5.1.2C / 5.1.4A / 5.1.4B / 5.1.5 / 5.2.2 / 5.3.1A / 5.3.1B / 5.3.2 / 6.1.5 / 6.3.2

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Deze activiteit valt zowel onder bewegingsspel als geheugenspel. Het valt onder bewegingsspel omdat hierin de nadruk ligt op bewegen. Kinderen hebben de ruimte om te bewegen, contacten te leggen en te ervaren en voelen wat het kan. Daarnaast valt het onder geheugenspel omdat het kind wordt getraind in de namen van zijn groepsgeenootjes en zijn concentratievermogen. Het moet namelijk goed luisteren en opletten.

Plaats

Aan te raden is dit spel buiten te doen. Dit zodat er geen breekbare spullen zijn of voorwerpen die niet geraakt mogen worden. Buiten is alles hufteproef. Het is dan niet erg wanneer het kind de bal fout gooit of de bal niet vangt en valt.

Materiaal

Je hebt voor deze activiteit een bal nodig. Dit is een materiaal wat een groot appèl doet op kinderen. Wanneer het hen lukt geconcentreerd en rustig te blijven, dan is dat een extra prestatie.

Aantal personen

Deze activiteit voer je met minimaal 3 kinderen uit. Dit omdat het effect van namen roepen anders wegvalt. Het gaat om de concentratie. Aan te raden is het met de hele groep te doen. Dit vraagt meer concentratie en dan kun je er meer variatie bij bedenken.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler. Jouw aandeel aan het spel is net zo groot als het aandeel van de kinderen. Je stuurt het spel niet, maar draait mee met het spel.

Ontwikkelingstaak:	4.2 Concentratie
Ontwikkelingsvaardigheid:	4.2.2 Het kind kan iets (gemakkelijk) afmaken als het ergens mee begonnen is, ook al duurt het een paar dagen.

*Duur: **3x 30 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 3***

*Benodigdheden: **Ballon, kranten, behangerslijm, papier, schaar, verf, kwasten en touw/satéprikkers.***

Papier-maché

Laat het kind een luchtballon maken. Doe dit door middel van papier-maché. Omdat het voor sommige kinderen de eerste keer zal zijn dat ze met papier-maché werken, is het verstandig om zelf ook een luchtballon te maken, waarmee je een voorbeeld kunt geven. Laat niet te veel dagen tussen de ene dag bezig zijn en de volgende keer zitten. Dan verliest het kind de interesse in het werkstuk.

Dag 1: Blaas een ballon op, scheur stukken krant en leg uit hoe je de ballon kunt bekleden met papier-maché. Wanneer de ballon helemaal goed beplakt is, leg je deze samen met het kind op een plek neer waar het kan drogen.

Dag 2: Prik de ballon kapot en verwijder het onderste stukje van de ovale vorm. Dit zodat het de vorm van de luchtballon heeft. Laat het kind de luchtballon verven. Laat het kind hierbij de kleuren kiezen.

Dag 3: Laat het kind een bakje vouwen wat zal dienen als mandje onder de luchtballon. Bevestig deze samen met het kind door middel van satéprikkers of stukken touw aan de ballon. Wanneer je touw gebruikt, kun je de luchtballon ophangen, wanneer je satéprikkers gebruikt, kun je hem zowel neerzetten als ophangen.

Begeleidingsvorm

Je bent de regisseur.

Doelen

- Het kind kan iets (gemakkelijk) afmaken als het ergens mee begonnen is, ook al duurt het een paar dagen.
- Het kind kan zich concentreren.
- De ontwikkeling van de fijne motoriek.
- Het kind kan vormen vouwen.
- Het kind vraagt om hulp.
- Het kind kan zijn handen wassen.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met langere tijd geconcentreerd bezig zijn.
- Moeite met iets afmaken, voordat het aan een andere opdracht begint.
- Prikkelarme omgeving
- Duidelijke verwachtingen nodig.
- Duidelijke begeleiding in stappen nodig.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Weinig zelfsturing, komt moeilijk tot doel.
- Duidelijke verwachtingen nodig.

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder beeldend bezig zijn. Bij beeldend spel ben je gericht op het maken mooie vormen, figuren of voorwerpen. In dit geval een luchtballon. Beeldend bezig zijn prikkelt de fantasie van het kind. Wij hebben gekozen voor een luchtballon om dat dit goed te combineren is met papier-marché. Voor papier-marché hebben we gekozen omdat je meer dan één dag nodig hebt, in verband met de droogtijd. Dit stimuleert het kind om meer dan één dag met hetzelfde project bezig te zijn.

Plaats

Zorg voor een ruimte die je alle drie de dagen kan gebruiken. Dit omdat het kind dan sneller geacclimatiseerd is. Ook is het goed een ruime tafel te hebben. Voor alle materialen die je nodig hebt. Zorg dat er verder weinig prikkels op de tafel aanwezig zijn. Dit ter bevordering van het concentratievermogen.

Materiaal

Ballon, kranten, behangerslijm, papier, schaar, verf, kwasten en touw/satéprikkers. Dit zijn allemaal vormgevende materialen. Deze zijn multifunctioneel. Vormgevende materialen zijn met bepaalde technieken om te vormen naar een beeld. Deze materialen zorgen er voor dat ieder kind zijn eigen creativiteit in de luchtballon kwijt kan.

Aantal personen

Voer deze activiteit met 1 tot 3 kinderen uit. We hebben een maximum gesteld, omdat het een vrij pittige opdracht is. Dit omdat het uit drie delen bestaat en ook nog eens vraagt om goede begeleiding. Het voordeel van meerdere kinderen is wel dat ze elkaar kunnen stimuleren, wanneer de ander geen zin meer heeft om de opdracht af te maken. Door elkaars werk te zien, raken ze mogelijk weer enthousiast.

Begeleidingsvorm

Je bent bij deze activiteit de regisseur, omdat je werkt door middel van aanwijzingen. Je geeft zelf het goede voorbeeld (spelleider), maar je kunt daarnaast ook door tips het kind sturen (regisseur).

Ontwikkelingstaak: 4.2 Concentratie
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.2.3 Het kind staat weinig op van tafel.

Duur: 20 min.
Aantal kinderen: 1 - 6
Benodigdheden: n.v.t.

Wedstrijdje stoelzitten

Vertel aan het begin van de maaltijd dat jullie een wedstrijdje gaan doen, wie het langst op zijn stoel kan blijven zitten. Benoem hierbij ook dat het kind die het langst stil zit, aan het eind van de maaltijd het toetje mag halen. Wanneer je ziet dat een kind van zijn stoel wilt opstaan, herinner het kind aan de wedstrijd.

Begeleidingsvormen

Je bent medespeler en regisseur.

Doelen

- Het kind staat weinig op van tafel.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan omgaan met winnen en verliezen.

Aandachtspunten ADHD

- Hyperactiviteit, onrust in het lichaam.

Aandachtspunten PDD-NOS

Geen bijzonderheden.

Wordt vervolgd...

1.1.1 / 5.1.9A / 5.2.1

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder een vorm van realistisch spel. Realistisch spel heeft onder andere als doel om iets onder de knie te krijgen. Het kind probeert bij deze activiteit weinig op te staan van tafel. Het is realistisch, omdat het in het dagelijks leven van het kind afspeelt en terugkerend is.

Plaats

Aan tafel. Je voert deze activiteit uit aan de tafel waar je een maaltijd houdt.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je geen materialen nodig.

Aantal personen

Je voert deze activiteit uit met het aantal personen waarmee je aan tafel zit tijdens een maaltijd. Dit zijn 4 kinderen naast jezelf.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler tijdens deze activiteit, omdat je het goede voorbeeld geeft aan de kinderen. Aan de andere kant ben je ook regisseur, want wanneer het kind wil opstaan grijp je in door middel van een korte opmerking.

Ontwikkelingstaak: 4.3 Geheugen
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.3.1A Het kind leert de basisverkeersregels kennen.

Duur: 15 - 30 min.
Aantal kinderen: 3 - 8
Benodigdheden: Geel papier

Politie en boefje

Ga samen met meerdere kinderen naar buiten. De kinderen mogen buiten spelen. Ze mogen zelf kiezen wat, bijvoorbeeld met de skelters, ballen, klimmen, etc. Op een bepaald moment word jij de politie. Je gaat de kinderen bekeuren die zich niet aan de verkeersregels houden, bijvoorbeeld zij die aan de verkeerde kant van de weg fietsen, niet uitkijken bij het oversteken, etc. Ook kun je als politieagent kinderen complimenteren die het wel goed doen. Het is belangrijk om zelf het juiste voorbeeld te geven, zoals lopen aan de goede kant, oversteken bij het zebrapad, etc.

De bekeuring wordt uitgedeeld door te zeggen wat het kind verkeerd deed en het kind een gele kaart te geven. Daarna met wat het kind wel kan doen.

Variatietip

- Bij de activiteit politie en boefje, kun je één van de kinderen laten helpen met het bekeuren van andere kinderen.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind leert de basisverkeersregels kennen.
- Het kind kan een compliment ontvangen.
- Het kind kan luisteren.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind heeft een beginnend besef van het verkeer.
- Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.

Aandachtspunten ADHD

- Snel afgeleid door externe prikkels.
- Hyperactiviteit, moeite met stilstaan om te luisteren.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voorbeeld nodig
- Moeite met inleven in het verhaal.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

4.3.1B / 4.3.2

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Deze activiteit bevat zowel de vorm rollenspel als realistisch spel. Rollenspel, omdat jij de rol van politie aanneemt en de kinderen daarmee meeneemt in een rollenspel. Tegelijkertijd is het realistisch, omdat het gaat om de verkeersregels. Deze zijn gebaseerd op de realiteit, niet op fantasie.

Plaats

De plaats van de activiteit is buiten, omdat het verkeer buiten is. Daar zijn zebrapaden, overstekende mensen, fietsende mensen, etc.

Materiaal

Voor deze activiteit zijn geen materialen nodig. Je kunt een fluitje gebruiken als politie zijnde, om zo de realiteit te benadrukken.

Aantal personen

Je voert deze activiteit uit met minimaal 3, maximaal 8 kinderen. Je kunt het met veel kinderen uitvoeren, omdat het buiten is en de kinderen hierdoor van elkaar leren.

Begeleidingsvorm

Je bent bij deze activiteit spelleider. Door de kinderen te bekeuren of te complimenteren zorg je voor spanning in het spel. Het kind zal na een bekeuring zijn gedrag moeten aanpassen. Je stuurt hierdoor het spel.

Ontwikkelingstaak: 4.3 Geheugen
Ontwikkelingsvaardigheid: 4.3.1B Het kind leert de basisverkeersregels kennen.

Duur: 15 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

Benodigheden: *Speelgoedautootjes, (playmobil)poppetjes en de automat.*

Automat

Pak een bak met auto's en (Playmobil)poppetjes. Ga samen met een kind op een automat spelen. Speel dat je op straat bent, dat jij ergens naar toe wilt met het poppetje. Vraag aan het kind hoe het daar moet komen. Het kind zal dan een bepaalde weg aanwijzen. Volg deze weg met het poppetje. Ondertussen mag het kind spelen met bijvoorbeeld een auto of een ander poppetje. Als het poppetje ergens over moet steken, vraag dan aan het kind hoe het dit moet doen en vooral waar het op moet letten. Als het poppetje met de auto gaat, stop dan als je de hoek om wilt met de auto, bij een stoplicht staat, etc. Laat op die manier zien hoe je in het verkeer moet voortbewegen. Let op hoe het kind het doet. Als het kind door (rood) rijdt met de auto, vraag dan wat het hoort te doen. Of vertel dat het kind een boete kan krijgen van de politie.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind leert de basisverkeersregels kennen.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind kan luisteren.

- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.
- Het kind kan zich concentreren.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan spelregels uitleggen aan een ander kind.
- De taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind krijgt een beginnend besef van het verkeer.

Aandachtspunten ADHD

- Hyperactiviteit, moeite met rustig aan doen in het verkeer.
- Impulsiviteit, makkelijk reactie geven.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voorbeeld nodig van wat het moet doen.
- Weinig zelfsturing
- Herhaling

Wordt vervolgd...

4.3.1A / 4.3.2

Verantwoording spel

Vorm van spelen

Deze activiteit is een vorm van realistisch spel. Dit omdat het gaat om de verkeersregels. Deze zijn gebaseerd op de realiteit, niet op fantasie.

Plaats

De plaats van deze activiteit is onafhankelijk. Zoek een plaats die weinig externe prikkels bevat, zodat het kind niet afgeleid wordt. De focus moet op de regels van het verkeer liggen. Deze moet het kind onthouden, dus het moet zich kunnen concentreren.

Materiaal

Je hebt voor deze activiteit een automat, speelgoedautootjes en (Playmobil)poppetjes nodig. Dit is speelgoed van de groep. Dit zijn materialen die gebaseerd zijn op de realiteit, wat maakt dat de realiteit van het verkeer extra benadrukt wordt en het kind de verkeersregels leert kennen.

Aantal personen

Deze activiteit is uit te voeren met minimaal 1, maximaal 4 kinderen. Wanneer je met meerdere kinderen deze activiteit uitvoert, kun je de kinderen de regels aan elkaar laten uitleggen. Zo kun je checken of het kind onthoudt wat je zegt.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je spelleider, omdat je kunt kiezen hoe en waar je spanning in het verhaal wilt brengen. Zo kun je het kind een route laten nemen waar het met veel of juist weinig verkeersregels te maken krijgt. Op deze manier wordt het kind geacht in te spelen op de door jou ingebrachte spanning.

Ontwikkelingstaak: 4.3 Geheugen

Ontwikkelingsvaardigheid: 4.3.2 Het kind heeft beginnend besef van het verkeer (v.a. 5 jaar).

Duur: 20 min.

Aantal kinderen: 1 - 5

Benodigheden: boek 'Stoeprand... stop!!!' van Dick Bruna

Nijntje in het verkeer

Lees met het kind het boek 'Stoeprand... stop!!!' van Dick Bruna. In dit boek worden een aantal fundamentele verkeersregels voor kinderen geïllustreerd.

Bespreek na of tijdens het lezen het verhaal. Vraag naar de ervaringen van de kinderen in het verkeer.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind heeft een beginnend besef van het verkeer.
- Het kind kan luisteren.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.
- De taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind leert de basisverkeersregels.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met lange tijd aandacht vasthouden.

- Impulsiviteit, eerste reactie wordt snel gegeven.
- Moeite met ervaringen herinneren.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met inleven in verhaal.
- Vertraagde informatieverwerking
- Weinig gericht op de ander.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

4.3.1A / 4.3.1B

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder de vorm voorlezen. Voorlezen sluit aan bij de kleuterleeftijd, het draagt bij aan de algemene ontwikkeling van het kind. Door middel van voorlezen wordt het kind op een ontspannen en rustige manier, bewust gemaakt van een thema. Dit thema wordt op een voor kinderen te begrijpen manier aan de orde gebracht. Daarnaast vergroot voorlezen de woordenschat, draagt bij aan het taalgevoel en –begrip, oefent het concentratievermogen en de luistervaardigheid. Je kunt het verhaal interactief voorlezen. Dit houdt in dat je vragen tussendoor stelt. Dit is onder andere aan te raden voor kinderen met PDD-NOS.

Plaats

Zoek een rustig plekje uit met het kind. Je kunt met het kind op de bank zitten met eventueel een deken, maar een zitzak is ook een idee. Wanneer mogelijk laat je het kind kiezen. Door op een plaats te zitten dat geassocieerd wordt als kinderplaats, verplaats jij je naar de leefwereld van het kind. Het kind voelt zich daar mogelijk volledig ontspannen en op zijn gemak.

Materiaal

Het materiaal dat je voor deze activiteit nodig hebt, is het boek 'Stoeprand... stop!!!' van Dick Bruna.

Aantal personen

Voer deze activiteit uit met minimaal 1, maximaal 5 personen. Individueel maakt dat het tempo van het lezen en het aantal keer herhalen aangepast kunnen worden op het kind. Het lezen met meerdere kinderen maakt dat kinderen van elkaar kunnen leren, omdat elk kind zijn eigen ervaringen heeft in het verkeer.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je de spelleider. Je leest namelijk het verhaal voor aan het kind. Door de vragen die je stelt aan het kind, bepaal je voor het grootste gedeelte waar over gepraat wordt. Natuurlijk is er ook ruimte voor het kind om met vragen of opmerkingen te komen.

Begrippenlijst

Vorm van spel

Beeldend spel = beeldend bezig zijn, is knutselen, tekenen, verven, etc.

Bewegingsspel = spel waarin de nadruk ligt op bewegen, zoals rennen.

Bouw- en constructiespel = spel waarbij het kind bezig is met bouwen, constructies en composities maken.

Functiespel = het kind leert een gerichte beweging te maken.

Geheugenspellen = geheugenspellen stimuleren de cognitieve ontwikkeling van het kind.

Gezelschapsspellen = spel waarbij het om de gezelligheid gaat.

ICT-activiteit = spel waarbij gebruik wordt gemaakt van (spel) computer.

Muziek en dans = spel waarbij muziek en dans voorkomt.

Realistisch spel = spel gebaseerd op de realiteit.

Rollenspel = het naspelen van een bepaalde persoon, een rol spelen.

Spelend omgaan met voorwerpen = omgaan met realistische voorwerpen.

Thematisch spel = spel vanuit één centraal thema.

Begeleidingsvormen

Invoeger = De invoeger stapt later in het spel door te vragen of het mee mag doen of kan helpen.

Medespeler = De medespeler speelt samen met het kind, waarbij het kind wordt gevolgd in het spel.

Publiek = Het publiek kan buiten het spel de rol van de waarnemer aannemen, waarbij het non-verbaal laat merken wat het ziet.

Regisseur = De regisseur kan buiten het spel aanwijzingen of tips geven.

Spelleider = De spelleider kan plotseling nieuwe thema's of voorwerpen in het spel brengen, waardoor het kind genoodzaakt is, om te leren gaan met deze verandering en er weer nieuwe spanning in het verhaal zit.